

バスケットボール

スペシャルオリンピックス(SO)のバスケットボール公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスバスケットボール競技において適用される。国際的なスポーツ組織として、スペシャルオリンピックスは国際バスケットボール連盟(FIBA)のルール(参照:

<http://www.fiba.com/pages/eng/fc/FIBA/ruleRegu/p/openNodeIDs/915/selectNodeID/915>

[/baskOffiRule.html](#))を基に、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールを定めた。スペシャルオリンピックスのバスケットボール公式スポーツルールおよびスポーツルール第I章総則と矛盾する場合以外はFIBAあるいは国内バスケットボール連盟(NGB)のルールが採用される。矛盾する場合は、スペシャルオリンピックスのバスケットボール公式スポーツルールが適用される。

参考:スペシャルオリンピックス スポーツルール第I章 総則

http://www.son.or.jp/pdf/athlete/program/rule/general_rules.pdf

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照してください。

セクションA—公式種目

以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

これらの種目は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

1. スピードドリブル
2. 個人技能競技
3. チームスキルバスケットボール
4. チーム競技
5. ハーフコートバスケットボール: 3対3
6. ユニファイドスポーツ®: チーム競技
7. ユニファイドスポーツ®: ハーフコート競技 (3対3)

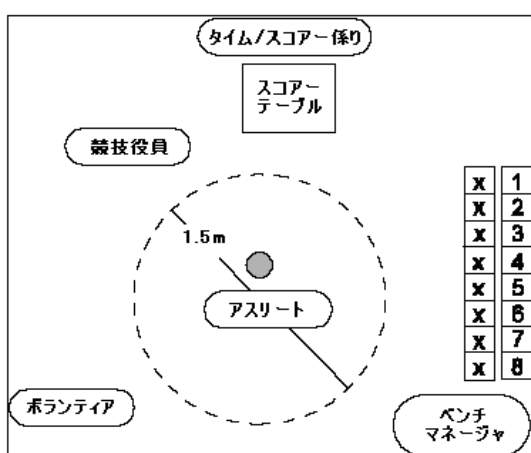
セクションB—コートと設備

1. 12歳以上の男性アスリートの競技では、サイズ7(円周749mm [29.5 in]~780mm [30.7 in]、重さ567g [20 oz]~650g [23 oz])のボールを使用する。
2. 小さいサイズ6(円周724mm [28.5 in]~737mm [29 in]、重さ510g [18 oz]~567g [20 oz])のボールは、12歳以上の女性アスリートの全競技に使用する。

3. 小さいサイズ5 (円周 686mm [27 in]~724mm [28.5 in]、重さ 397g [14 oz]~454g [16 oz]) のボールは、12歳未満の全アスリート (男女共) の競技に使用する。
4. バスケットはバックボード、リング、ネットから成る。競技に際しては、リングの高さを通常床上 3.05m (10ft) に設置する。ジュニアディビジョンの競技では床上 2.44m (8ft) に設置してもよい。

セクションC - 競技ルール

1. スピードドリブル



- a. 用具：
 - 1) 巻尺
 - 2) 床テープまたはチョーク
 - 3) バスケットボール1個(女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g~567g(18~20oz) の6号サイズボール代わりに使用できる。)
 - 4) ストップウォッチ
 - 5) カウンター
 - 6) ホイッスル
- b. 設定：直径 1.5m(4ft 11in)の円を描く。
- c. ルール：
 - 1) ドリブルは片手のみで行う。
 - 2) 競技中、アスリートは立つか、車椅子に座るか、または同じような大きさの椅子に座らなくてはならない。
 - 3) アスリートはホイッスルの合図でドリブルを始め、ホイッスルの合図でドリブ

ルを止める。

- 4) 制限時間は 60 秒とする。この時間内に出来るだけ多くのドリブルを行うことを目的とする。
- 5) アスリートはドリブル中に円から出てはならない。
- 6) バasketボールが円から外に出たときは、アスリートはボールを返してもらい再びドリブルを続ける。

d. 得点方法

- 1) 60 秒間で、正規のドリブル 1 回に対して 1 点を得る。
- 2) ボールが 3 回円から出たときは、カウントを止め、競技終了とする。

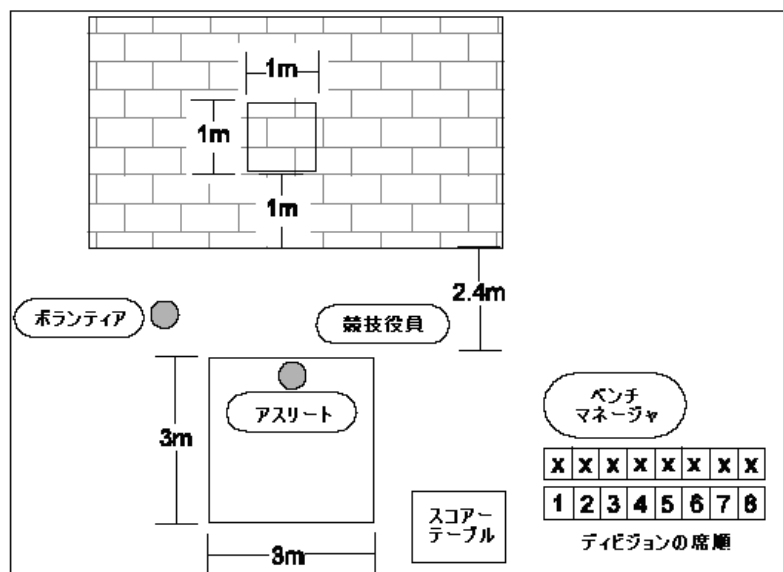
2. 個人技能競技

個人技能競技には 2 つのレベルがある。

レベル 1 :

レベル 1 の個人技能競技は、ターゲットパス、10m ドリブル、そしてスポットショットの 3 種目から成る。アスリートの最終得点はこれら 3 種目の合計得点とし、この合計得点によって事前のディビジョニングが行われる。各種目の内容は、運営ボランティアの推奨数と配置と共に図に示されている。また、種目においては、公平性を保つために競技中のボランティアは同じ人であることが推奨される

種目 No. 1 - ターゲットパス



a. 目的

アスリートのバスケットボールのパス能力を測定する。

b. 用具

バスケットボール 2 個（女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2 in)、重さ 510g~567g(18~20oz)の 6 号サイズボールを代わりに使用できる）、平らな壁、チョークまたは床テープ、巻尺

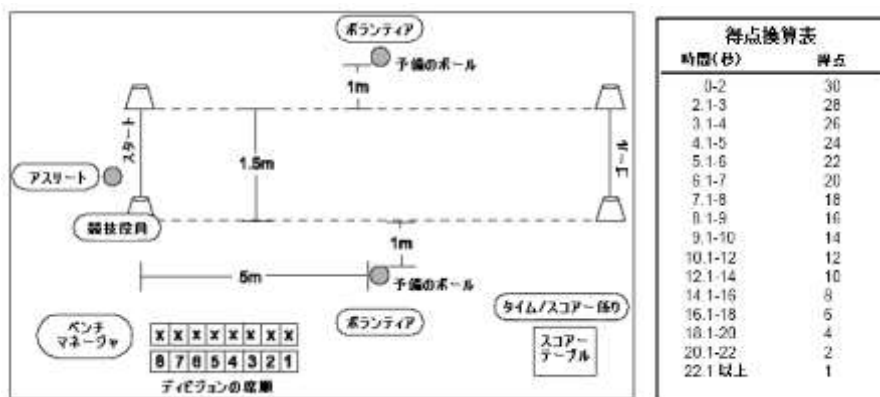
c. 方法

壁面に長さ 1 m (3ft 3 1/2in) 四方の正方形をチョークまたはテープで描く。正方形の底辺は床上 1m(3ft 3 1/2in)の高さとする。その壁面から 2.4m(7ft)離れた床上には、3m(9ft 9in)四方の正方形を描く。アスリートはこの正方形の中に立たなければならない。車椅子を使用するアスリートは、前輪の車軸がその正方形のラインを越えないようにする。アスリートは的に向かい 5 回パスする。

d. 得点方法

- 1) アスリートはボールを壁面の正方形内に当てると 3 点を得る。
 - 2) アスリートはボールを正方形のライン上に当てると 2 点を得る。
 - 3) アスリートは、正方形内や線上にボールを当てなくても、壁に当てることができれば 1 点を得る。
 - 4) 床上の正方形内に立ち、(壁から跳ね返った) ボールを空中で、または 1 回以上のバウンドで取ると 1 点を得る。
 - 5) 壁に当たる前にボールが床にバウンドしたときは 0 点とする。
- 5 回のパスの合計点がアスリートの得点となる。

種目 No. 2-10m ドリブル



a. 目的

アスリートのバスケットボールをドリブルするスピードと能力を測定する。

b. 用具

バスケットボール 3 個（女子とジュニアのディビジョンでは円周 72.4cm(28 1/2 in)、重さ 510g~567g(18~20oz)の 6 号サイズボールを代わりに使用できる）、セイフティコーン 4 個、チョークまたは床テープ、巻尺、ストップウォッチ。

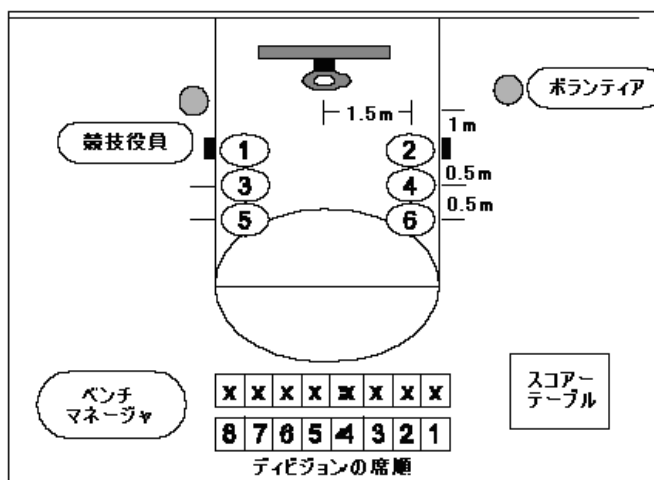
c. 方法

- 1) アスリートはセイフティコーンの間のスタートライン後ろからスタートする。
- 2) 審判の合図でアスリートはドリブルを始める。
- 3) アスリートは 10m (32ft 9 3/4in) 全てを片手でドリブルする。
- 4) 車椅子を使用するアスリートは、正規のドリブルとして、2 回車椅子を進めた後、2 回ドリブルをし、これを交互に繰り返す。
- 5) アスリートはセイフティコーンの間のゴールラインを越えてドリブルを止め、ボールを手に持つ。
- 6) アスリートがボールのコントロールを失っても時計は止めないため、アスリートはボールを拾って、ドリブルを続けることができる。しかしながら、ボールが 1.5m 幅のレーンの外へ出た時は、最も近くにある予備のボールか、あるいは逸れたボールを拾って、競技を続ける。

d. 得点方法

- 1) アスリートは、「スタート」の合図からセイフティコーンの間のゴールラインを越えてドリブルを止め、ボールを手に持つまでの時間を計測される。
- 2) 反則ドリブル（両手ドリブルや手で運ぶ等） 1 回につき 1 秒のペナルティが科せられる。
- 3) アスリートは 2 回試技をする。各試技の得点は、所要時間にペナルティポイントを加算し、その時間を換算表に基づいてポイントに換算したものとする。
- 4) アスリートの得点は、この2回のうちの良い方の得点を最終得点とする。（同点の場合は、実際のタイムを基に順位を決定する）。

種目 No.3 - スポットショット



a. 目的

アスリーートのバスケットボールをシュートする能力を測定する。

b. 用具

バスケットボール2個(女子とジュニアのディビジョンでは円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g~567g(18~20oz)の6号サイズボールを代わりに使用できる)、床テープまたはチョーク、巻尺、バックボードのついた床上 3.05m(10ft)の正規のゴール(ジュニアディビジョンでは床上 2.44m(8ft)のゴールを使用してもよい)。

c. 方法

6つのスポットを床に描く。バスケットリングの前方ふちの真下の地点から測定し、以下のようにスポットを描く。

- 1) #1 : 左右に 1.5m(4ft 11in) コート中央方向に 1m(3ft 3 1/2in)の位置
- 2) #3 : 左右に 1.5m(4ft 11in)、コート中央方向に 1.5m(4ft 11in)の位置
- 3) #5 : 左右に 1.5m(4ft 11in)、コート中央方向に 2m(6ft 6 3/4in)の位置
- 4) アスリートは各スポットから2回ずつシュートし、最初は#2、#4、#6から、次に#1、#3、#5からシュートする。

d. 得点方法

- 1) スポット#1と#2からは1ゴールにつき2点が与えられる。
- 2) スポット#3と#4からは1ゴールにつき3点が与えられる。
- 3) スポット#5と#6からは1ゴールにつき4点が与えられる。
- 4) シュートが入らなくとも、ボールがバックボードかリングに当たると1点が与えられる。

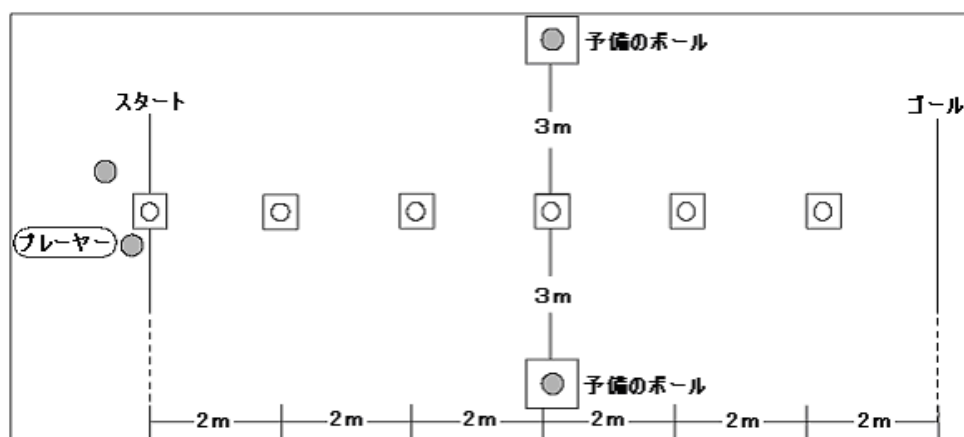
えられる。

- 5) アスリートの得点は 12 回のシュートの合計点とする。
- 6) アスリートの個人技能競技の最終得点は、以上の 3 種目の合計点とする。

レベル 2 :

レベル 2 の個人技能競技は、12m ドリブル、キャッチ&パス、ペリメーターシュートの 3 つの種目から成る。アスリートの最終得点はこれら 3 種目の合計得点とし、この合計得点によって事前のディビジョニングが行われる。各種目の内容は、運営ボランティアの推奨数と配置と共に図に示されている。また、種目においては、公平性を保つために競技中のボランティアは同じ人であることが推奨される。

種目 No. 1 - 12m ドリブル



- a. 目的 : アスリートのバスケットボールをドリブルするスピードと能力を測定する。
- b. 用具
ゴール、公式 NGB フリースローレーン、床テープ、バスケットボール 2 個 (1 個はアスリートがスタート時に使用し、もう 1 つはボールが大きく逸れた時の予備とする)
- c. 方法
 - 1) プレイヤーは全長 12m の間に 2m 間隔で 1 列に並べられた 6 つの障害物の左右をドリブルで交互に通過する。
 - 2) プレイヤーは障害物コースの左右どちらからもスタートして良いが、その後は左右交互に通過しなければならない。

- 3) 最後の障害物を通過し、ゴールラインに達したらボールを置き、スタートラインに走って戻り、ボールを取ってもう一度ドリブルを繰り返す。
- 4) 2つ目のボールとその他のボールは、戻って来たプレイヤーが取ってプレーを続けられるようにグラウンドに置いておく。
- 5) プレイヤーは1分間が経過するまでプレーを続ける。プレイヤーがボールのコントロールを失った時も時計は動き続ける。
- 6) プレイヤーはボールを取りに行くか、もしくは最も近くにある予備のボールを取り、コースのどこからでも再開することができる。

d. 計時

1回 60秒

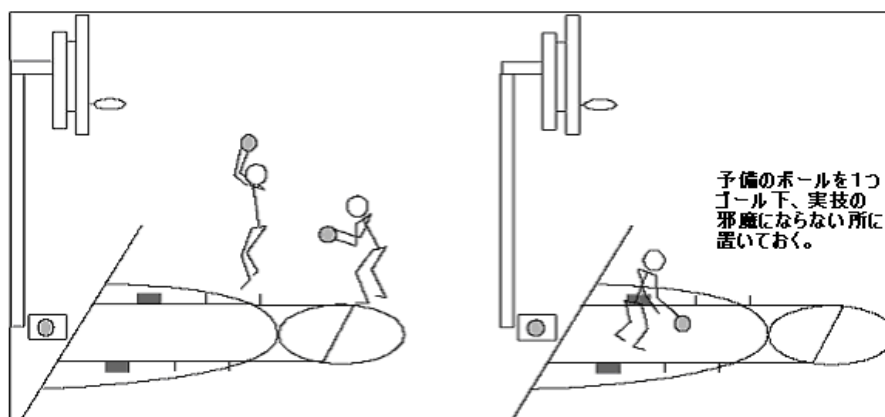
e. 得点方法

2つの障害物の中間を通過すると1点が与えられる（例えば、障害物のコース全体を正確に通り返し、ゴールラインでボールを置くと、5点が与えられる。プレイヤーは正規のドリブルをし、障害物間を移動するときのボールのコントロールができていなければ、その障害物を正確に通過したとはみなされない。）プレイヤーの得点は、1分間にいくつの障害物（中間点）を正確に通過したかによって算出される。

f. 設定

- 1) ボランティアはテストの運営を担当するが、テストに参加しているプレイヤーの邪魔をしないこと。ボランティアAは、ボランティアBが実際にデモンストレーションを行っている間に、本テストのやり方について説明する。ボランティアAはテストを受けるプレイヤーにボールを渡し、準備ができたことを確認した上で、「Ready（用意）“Go”（ゴー）」の合図を口頭で出し、1分間にプレイヤーが何回コーンを通過したかを数える。
- 2) ボランティアBとCは、予備のボールの後ろで立って待機し、ボールが外に出てしまえばプレイヤーが予備のボールを使った場合に、外に出たボールを取り、所定の場所に置き換える。ボランティアDはタイムを計り、スコアをつける。各ボランティアはテストの運営、その持ち場のみを管理する。

種目 No. 2 - ペリメーターシュート

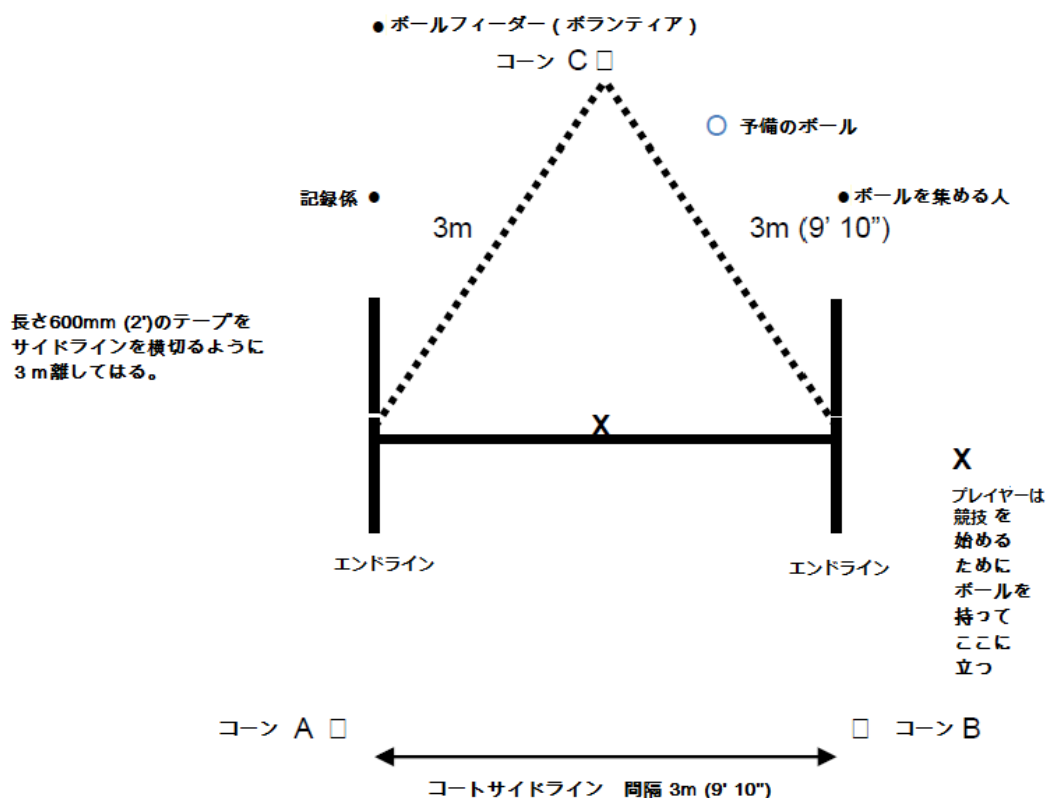


- a. 目的：アスリートのボールをシュートする能力を測定する。
- b. 用具
ゴール、公式 NGB のフリースローライン、床テープ、バスケットボール 2 個（1 個目は開始時にプレイヤーに与え、2 個目はボールが大きく逸れた時の予備とする）。
- c. 方法
- 1) プレイヤーはフリースローラインとレーンの左右どちらかの接点に立つ。
 - 2) プレイヤーは、ゴールに向かってドリブルし、2.75m (9ft) の円弧の外側で任意の場所からシュートする。このシュートは、点線で描いた 2.75m の円弧の外側からされなければならない（この円弧はフリースロー制限区域の円周と交わる）。
 - 3) プレイヤーは（ゴールの成否にかかわらず）シュート後リバウンドしたボールを自分でとり、いったんドリブルで円弧の外側に出てから次のシュートをする。
 - 4) プレイヤーは、上記の要領でなるべく多くのゴールを 1 分間の中で決める。
- d. 計時
1 回 60 秒
- e. 得点方法
1 分間のトライアルで、フィールドゴール 1 回の成功につき 2 点を得る。
- f. 設定
- 1) ボランティアはテストの運営を担当するが、テストに参加しているプレイヤーの邪魔をしないこと。ボランティア A は、ボランティア B が実際にデモンストレー

ションを行っている間に、本テストのやり方について説明する。

- 2) ボランティアAはテストを受けるプレイヤーにボールを渡し、準備ができたことを確認した上で、「Ready（用意）“Go”（ゴー）」の合図を口頭で出し、1 分間にプレイヤーが何回シュートを決められたかを数える。
- 3) ボランティアBは、予備のボールの後ろで立って待機し、ボールが外に出てしまいプレイヤーが予備のボールを使った場合に、外に出たボールを取り、所定の場所に置き換える。ボランティアCはタイムを計り、スコアをつける。
- 4) 各ボランティアはテストの運営、その持ち場のみを管理する。

種目 No. 3 - キャッチ&パス



a. 目的：アスリートのバスケットボールをパスする能力とキャッチする能力を測定する。

b. 用具

- 1) コーン3つ、バスケットボール2個、床テープ、エア・ホーン（空気警報器）あるいはホイッスル、スコアベンチ、時計
- 2) 長さ 600mm (2 ft) のテープ 2 本をコートのサイドラインを横切るように 3m (9

ft 10 in) 離してコーンAとBの所に貼る。三角形ができる様に、サイドラインの各端から 3m 離れた所にコーンCを置く。

- 3) コーンAとBの間にテープで小さな×の印をつける。プレイヤーは競技を始める時にボールを持ってその位置に立つ。
- 4) ボールフィーダーは、コーンCの後ろに立つ。
- 5) 予備のボールを1つコーンCの近くに置いておく。

c. 方法

- 1) エア・ホーンまたはホイッスルの合図で、競技を開始する。プレイヤーはフィーダーにボールをパスし、素早くコーンAかBに移動する。
- 2) プレイヤーがエンドライン近づいたか到達するタイミングで、フィーダーはプレイヤーにボールをパスする。
- 3) プレイヤーはボールをキャッチする時、少なくとも片足はエンドラインを越えた位置になければならない。
- 4) プレイヤーはボールをキャッチした後、ボールをフィーダーにパスする。この時、片足か両足が床面に触れていても、両足が必ずエンドラインを越えた位置になければならない。
- 5) プレイヤーはボールをパスしたら、素早く反対側のコーンに移動し、次のパスをキャッチする。
- 6) プレイヤーは60秒間、パス、サイドラインに沿って移動およびキャッチを続ける。
- 7) 技能の低いプレイヤーが競技する場合は、バウンズパスを用いることが認められる。

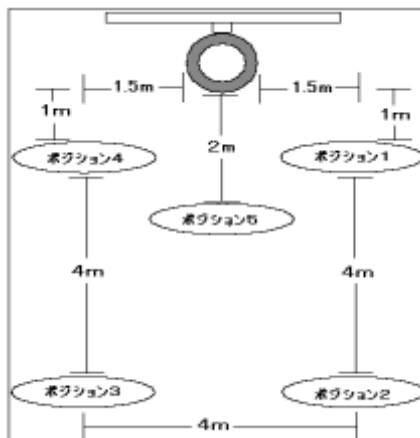
d. 計時

1回 60秒

e. 得点方法

- 1) プレイヤーは、フィーダーにキャッチ可能なパスができた度に1点を得る。
- 2) プレイヤーは、ボールをハンブルすることなくキャッチできた度に1点を得る。
- 3) プレイヤーがボールをパスまたはキャッチできなかった場合、得点は認められない。

3. チームスキルバスケットボール



a. 用具

- 1) バスケットボール 2 個(女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g~567g(18~20oz)の 6 号サイズボールを代わりに使用できる)。
- 2) 巻尺
- 3) 床テープまたはチョーク
- 4) 正規のバスケットゴール (ジュニアは床上高さ 2.44m(8ft)のゴールを使用できる)。
- 5) スコア表
- 6) スコアボード

b. 設定

- 1) 2-1-2 ゾーンディフェンスの要領で、アスリートを 4m(13ft 1 1/2in)間隔で配置するスポットを床に 5ヶ所描く (図参照)。
- 2) リングの前方ふちの真下の地点から 2m(6ft 6 3/4in)の所にポジション #5 を描く。
- 3) ゲーム開始前にチームは選手名簿を提出しなければならない。
- 4) チーム (アスリート) は番号の付いたユニフォームかシャツを着用しなければならない。

c. ルール

- 1) 競技責任者は先ず何試合行うかを決めなければならない。1 チーム 5 人の 2 チームがコートの両側に分かれて位置に着く。1 ラウンドを行うのは 1 チームずつとする。
- 2) 各 5 ラウンドで構成される前後半によって試合は成り立ち、アスリートは前後半とも 5 つのポジションで 1 回ずつプレーする機会が与えられる。
- 3) 最初のチームの各アスリートはボールをキャッチし、次のポジションに配置されているアスリートに正確にパスする。
- 4) 審判はポジション #1 にいるアスリートにボールを渡し各ラウンドを開始する。

- 5) ポジション#1のアスリートは、ポジション#2にいるアスリートにボールをパスし、ポジション#2にいるアスリートはポジション#3にいるアスリートにボールをパスする。このように、ボールがポジション#5に渡るまで順にパスを続ける。
- 6) アスリートはどんなパスをしても良いが、必ず順番通りに行わなくてはならない。バウンズパスは1回だけのバウンズであれば行ってもよい。
- 7) ボールが逸れて取れなかったときは、そのアスリートか競技役員がボールを拾う。ただし、次のアスリートにボールをパスする前に、アスリートは必ず自分のポジションに戻らなくてはならない。正確なパスとは、アスリートが受け手のアスリートに届くような範囲にパスをすることである。
- 8) ポジション#5のアスリートは、パスが回ってきたらボールをシュートする。
- 9) ダンクシュートをしてはならない。ダンクシュートを行った場合、得点は与えられない。
- 10) ポジション#5のアスリートは、1度だけシュートをすることができる。
- 11) ポジション#5のアスリートがシュートをしたら、1ラウンド終了となる。
- 12) 最初のチームの1ラウンド終了後、次のチームが最初のラウンドを始める。
- 13) 1ラウンド終わるごとに、アスリートは次のポジションに移る。
- 14) ラウンド終了毎にチームを交代し、各チームが5ラウンド終了したら前半を終了とする。
- 15) その後5分間のハーフタイムの休憩を取る。
- 16) 両チームはコートチェンジし、後半の5ラウンドを始める。
- 17) 選手交代は、ラウンド間でのみ認められる。
- 18) コーチはポジション#2とポジション#4の横から少なくとも、4m(13ft 1 1/2in)以上離れたサイドライン上にいなくてはならない。コーチは口頭や身振りでの指示を出してよい。視聴覚障害のあるアスリートがポジションを移動するときは補助を受けることができる。

d. 得点方法

- 1) 正しくパスを出すとチームは1点を得る。
- 2) 上手くキャッチするとチームは1点を得る。
- 3) シュートが決まるとチームは2点を得る。
- 4) 1ラウンドのパスとキャッチ、シュートが全て成功すると、ボーナスとして1点を得る。
- 5) 前後半それぞれにおいて1チームが得ることのできる最高得点は55点とする。
- 6) 最終的なチーム得点は10ラウンドの合計点とする。
- 7) 最高得点チームが勝利チームとなる。
- 8) 両チームが同点だった場合は、追加のラウンドが行われる。追加ラウンドで相手チームより多く得点したチームが勝ちとなる。

4. チーム競技

a. ディビジョニング

- 1) ヘッドコーチは競技会の前に、登録された各プレイヤーのバスケットボールスキル評価テスト (BSAT:Basketball Skills Assessment Tests) の2種目のスコア (ドリブル、ペリメーターシュート) を提出しなければならない。(このテストは、プレイヤーおよびチームの評価を行うためのものであり、メダルやリボンを争う競技種目ではない。BSATに関する項目については、セクションDを参照すること。)
- 2) ヘッドコーチは、コート上でのアスリートの能力に従って、その能力の高い順に5人のアスリートを選出し、登録選手の名前の横に星印を付ける。
- 3) チームスコアは上位7人の得点の平均点とする。
- 4) チームは、BSATのチームの得点でディビジョンにグループ分けされる。

ディビジョニングの最終調整を行うために、予選の試合を行う。

- a) 予選では、各チーム最低6分以上のゲームを1試合以上行う。
- b) 各チームのメンバー全員が試合に出場しなければならない。

b. 競技会適用事項

次の項目は、スペシャルオリンピックスのバスケットボールチーム競技を実施するにあたって使用可能なFIBAとNGBのルールを適用させたものである。これらの適用ルールを使用するか否かは任意であり、各SOのプログラムに一任される。

- 1) 競技運営者の裁量によって、ゲーム時間を調整することができる。
- 2) プレイヤーはNGBルールで認められている歩数をさらに2歩越えて動いてもよい。ただしその結果得点したり、「移動」したり、ディフェンスをかわすなどの行為があつて有利となった場合は、直ちにヴァイオレーションが適用される。
- 3) フリースローのシューターは審判がプレイヤーにボールを手渡しされてから10秒以内にシュートしなければならない。
- 4) フロントコートでのスローインは、バックコートへ入れても良い。(バックパスとはしない)
- 5) タイトなディフェンスを受けた場合の5秒ルールはフロントコートでのみ適用される。
- 6) 各ハーフにおいて、7回目のチームファウルから1回につき2本のフリースローが相手チームに与えられる。
- 7) 医療用装備を着用する必要がある場合には競技会が始まる前に了承を得ておく必要がある。これには顔や前腕(肘から手首まで)、膝、下肢を覆うものはどんな装備も含まれる。医師が作成した着用目的や構造が明示された書面があればリスクマネジメントの点で役立つだろう。

- c. チームとプレイヤー
 - 1) 1チームは5人のプレイヤーから成る。
 - 2) チーム構成は交代要員を含めて10名までとする。

- d. 注意点：ダブルドリブルはヴァイオレーションである。

- e. ユニフォーム/服装
 - 1) 選手は全員、バスケットボールに適した背番号付きのウェアを着用し平らなゴム底の運動靴を履く。
 - 2) チームユニフォームのシャツとパンツは相応しい色と形で揃っていなければならない。
 - 3) アンダーシャツを着用する場合にはユニフォームの（縁に使われる色ではなく）基本色に合わせた色で揃っていなければならない。アンダーシャツはチームの一部または全員が着用しても良く、半袖またはタンクトップが望ましいが、切込みや端がギザギザのものは認めない。
 - 4) ヘッドカバー - 宗教上の理由で頭を覆う場合には競技会が始まる前に書面にて申し出のうえ医療用ヘッドカバーと同等の安全基準を満たしていなければならない。ヘッドカバーは単色無地で飾りの無いものでなければならない。スパンコールや飾りは勿論のこと、これらに限らずその他のいかなる装飾も一切認めない。唯一の例外は2インチ以内の太さのヘアバンドで、表面がザラザラしておらず装飾の無い単色の布または伸縮性のある素材、ソフトレザー、ゴム製のものであれば着用が認められる。
髪をまとめる際にはゴムまたは布製（伸縮性のあるものも含む）のバンドを使用して良い。色はユニフォームに合わせる必要は無い。汗止めのバンドの使用も認める。
アスリートが有資格の医師よりヘッドカバーか布で頭部を保護するよう求められた場合には、着用を認める前にその医師の意見が記録されなければならない。使用するヘッドカバーまたは布は、ザラザラしたり硬いものではなく他の選手に危険を及ぼさないもので、プレー中に脱落しないようしっかりと装着する。
 - 5) ユニフォームの規則に従わない者は試合に参加することはできない。

5. ハーフコートバスケットボール：3対3

- a. デイビジョニング
 - 1) ヘッドコーチは競技会の前に、登録された各プレイヤーのバスケットボールスキル評価テスト（BSAT:Basketball Skills Assessment Tests）の2種目のスコア（ドリブル、ペリメーターシュート）を提出しなければならない。
 - 2) ヘッドコーチは、コート上でのアスリートの能力に従って、その能力の高い順に 3

人のアスリートを選出し、登録選手の名前の横に星印を付ける。

- 3) チームスコアは上位 4 人の得点の平均点とする。
- 4) チームは、BSAT のチームの得点によって一次的なディビジョンにグループ分けされる。
- 5) ディビジョニングの最終調整を行うために、クラシフィケーションを行う。
 - a) クラシフィケーションでは、各チーム長くとも 6 分のゲームを 1 試合以上行う。
 - b) 各チームのメンバー全員が試合に出場しなければならない。

b. ゴール

- 1) ハーフコートバスケットボールは、スペシャルオリンピックスのバスケットボール競技への参加チームを増やす手段として利用される。
- 2) ハーフコートバスケットボールは、競技能力の低いアスリートがフルコートでのプレーに進むまでの準備手段にもなる。
- 3) しかしながら、できるだけ正規のチームバスケットボールがプレーできるように努力しなければならない。

c. コートと用具

- 1) バスケットボールコートのどちらの半面を使用してもよい。コートは、バスケットゴール下のエンドライン、左右のサイドライン、およびセンターラインに囲まれたエリアとする。
- 2) 各チームはユニフォームシャツを着用する。このユニフォームシャツは前後同色の単色とし、前後にはっきりとしたアラビア数字で番号をつける。背面の数字は最低 20cm(6~8in)の高さ、前面は最低 10cm(4in)の高さ、文字幅は最低 2cm(3/4in)とする。なお、番号は NGB の規格に従う。

d. チームプレイヤー

- 1) チームは先発メンバー 3 人と交代要員 2 人の合計 5 人までとする。
- 2) ハーフコートバスケットボールは、3 対 3 で行うゲームである。従って、各チームはプレイヤー 3 人で試合を始められない場合には棄権とみなされる。

e. ゲーム

- 1) ゲームは 20 分間、あるいはどちらかのチームが 20 点獲得するまで続けられる。フィールドゴールは 2 点とするが、3 ポイントエリアからのゴールは 3 点とする。
- 2) 試合の途中で時計は止めず、残り 1 分を切ってからボールがデッドとなった場合（例：ファウル、ヴァイオレーション、フィールドゴール、タイムアウト等）に時計を止める。

- 3) ゲーム開始時、どちらのチームが先に攻めるかはコイントスで決め、ジャンプボールは行わない。ジャンプボール（ヘルドボール）時のボールの所有権は、コイントスで勝ったチームから始まり、その後は交互に移る。
- 4) 最初に 20 点獲得したチームか、あるいは 20 分間のゲームが終了した時点で得点の高い方のチームを勝者とする。
- 5) 規定の時間が終了した時点で同点により延長戦が必要となった際は、再びコイントスで先攻を決める。正規の試合後と各延長戦の間には 1 分間の休憩時間を入れる。延長戦は 1 回につき 3 分間とし、最後の 1 分間でボールがデッドとなった場合は必ず時計を止める。

f. 競技

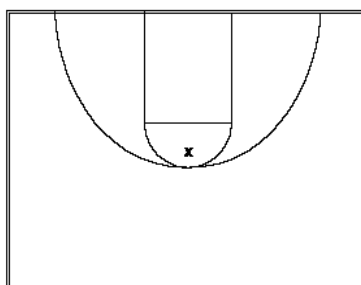
- 1) コートの外に出たボール（アウトオブバウンズ）は全て審判が扱う。
- 2) 次の場合、ボールはデッドとなる：ファウルやヴァイオレーションが宣せられたとき、ゴールが成功したとき、または審判がホイッスルを吹いたとき。
- 3) シュートが成功すると、ボールは相手チームに移る。ただし、シュート動作中にファウルされ、かつそのシュートが成功したときは、ゴールとして認められた上で、ボールの所有権もファウルされたチームが維持する。
- 4) 全てのケース（ファウル、ヴァイオレーション、アウトオブバウンズ、ゴール成功時、タイムアウト）において、スローインは指定されたファウルライン（フリースローラインとその延長線）の後方から行う。これは、全てのファウル、ヴァイオレーション、タイムアウト、アウトオブバウンズ、そしてゴール成功後に適用される。スローインするプレイヤーは指定された場所からスローインし、他のプレイヤーは全員ハーフコート内に位置する。ボールをスローインした後は、オフENSEのプレイヤーは誰でもシュートをすることができる。
- 5) ボールの所有権が代わるとき、オフENSEになったチームはシュートをする前に一度ボールをファウルラインの延長線より後方まで運ばなければならない。ボールを後方に運ぶ際、ボールあるいはそのボールを持っているプレイヤーの足がファウルライン上またはその後方のエリアに触れていなければならない。
- 6) ボールを奪ったディフェンス側が、ファウルラインの延長線上より後方にそのボールを運ばずにシュートした場合は、ヴァイオレーションとなる。
- 7) 選手交代はボールがデッドのときに行われる。一方のチームが選手交代をする場合、相手チームにも同時に選手交代の機会が与えられなければならない。ゲームに入るプレイヤーはテーブル・オフィシャルズに告げ、審判の合図によってコートに入らなければならない。
- 8) 各チームは 60 秒のタイムアウトを 2 回までとることができ、この間は時計を止める。プレイヤーがケガをしたときのタイムアウトは、審判がとることができる。審判はいつでも独自の判断で時計を止めることができる。例えば、ボールがコートの

外へ大きく出てしまった際に、時計が動いていると、一方のチームに対して不当に利益を与えることになるため、時計を止めるべきである。

- 9) 両チームのプレイヤーが片手、または両手をボールにしっかり掛けており、力づくでしかボールをとることができない場合は、ヘルドボールとする。このときのボールの所有権は、交互にボールを所有するというルールに基づく。
- 10) バスケットの支柱がコート内にある場合、ボールを保持していないプレイヤーの身体が支柱に触れても、アウトオブバウンズとはみなされない。ボールが支柱に当たった場合は、アウトオブバウンズとみなされる。また、支柱を利用して試合を有利に運ぼうとしたり、相手を不利にしようとしたりしてはならない。
- 11) 審判は、プレイヤーやコーチによる口頭や手でのタイムアウトの要求を認める。

g. ファウルとペナルティ

- 1) ファウルとは、相手との身体的な接触やスポーツマンらしくない行為を含むルール違反のことであり、反則者に対してはペナルティが課せられる。
- 2) 全てのファウル（パーソナル、テクニカルなど）において、ファウルされた側のチームは、ファウルライン後方でフリースローサークル内に指定された位置でボールの所有権を得る。もしシュート動作中にファウルされかつそのシュートが成功したときは、ゴールとして認められた上で、ボールの所有権もチームが維持する。いずれの場合もフリースローは行わない（下図参照）。



- 3) 3対3 ハーフコート競技で、個人やチームに対してファウル数の上限はない。しかしながら、反則のときはプレイヤーとコーチに警告する。度重なる反則や、目に余る意図的なファウルをしたときは、当該プレイヤーは退場となる。
- 4) シューターを含む攻撃側のプレイヤーは、フリースローライン内に3秒までしか留まることができず、これに違反するとボールの所有権を失う。
- 5) スローインをするプレイヤーは5秒以内にボールを放すこと。これに違反するとボールの所有権を失う。

h. 競技会適用事項

- 1) “ダブルドリブル”はヴァイオレーションである。
- 2) 適用可能事項: プレイヤーはNGBルールで許される歩数をさらに2歩超えて動いて

もよい。ただし、その結果得点したり、大幅に移動したり、あるいはディフェンスをかわすなどの行為があった場合は、有利となってしまうため、直ちにヴァイオレーションが適用される。

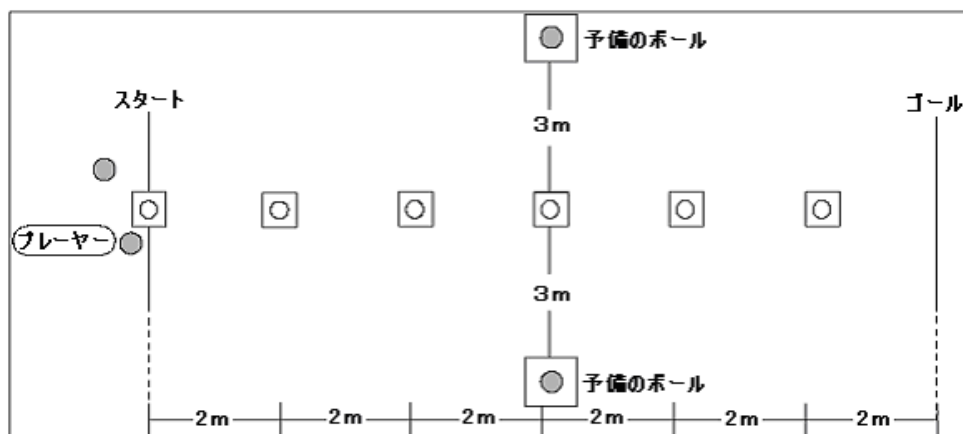
6. ユニファイドスポーツ®

(ア) ユニファイドスポーツ®：チーム競技（3対3を含む）

- 1) 登録選手には同数のアスリート、パートナーが含まれる。
- 2) 競技中のチーム構成は常にアスリート3名、パートナー2名を超えないこと（3対3の場合：アスリート2名、パートナー1名）。
- 3) 各チームには、競技中のチームの選手構成と行動に責任を持つ、競技に参加しない成人コーチがいなければならない。

セクションD バasketボール技能評価テスト (BSAT)

1. BSAT - ドリブル



準備 (用具)

バスケットボールコートエリア (なるべくサイドラインかセンターラインに沿ったエリア)。セーフティコーン6個、床テープ、バスケットボール4個 (1個はアスリートがスタート時に使用し、2個はボールが大きく逸れた時の予備とし、残りの1個はテストを続行させるためのもの)。

テスト方法

時間：1回の試技につき1分間

プレイヤーは全長12mの間に2m(6ft 6 3/4in)間隔で1列に並べられた6つの障害物の左右をドリブルで交互に通過する。プレイヤーは障害物コースの左右どちらからもスタートして良いが、その後は左右交互に通過しなければならない。最後の障害物を通過し、ゴールラインに達したらボールを置き、スタートラインに走って戻り、ボールを取ってもう一度ドリブルを繰り返す。プレイヤーは1分間が経過するまでプレーを続ける。プレイヤーがボールのコントロールを失ったときも時計は動き続け、プレイヤーはボールを取りに行くか、もしくは最も近くにある予備のボールを取り、コースのどこからでも再開することができる。

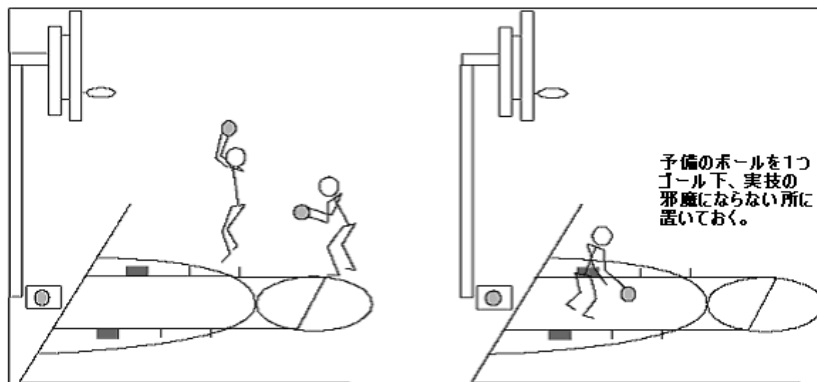
得点方法

2つの障害物の中間を通過すると1点が与えられる (例えば、障害物のコース全体を正確に通抜け、ゴールラインでボールを置くと、5点が与えられる。プレイヤーは正規のドリブルをし、障害物間を移動するときのボールのコントロールができていなければ、その障害物を正確に通過したとはみなされない。) プレイヤーの得点は、1分間にいくつの障害物 (中間点) を正確に通過したかによって算出される。

設定

ボランティアはテストの運営を担当するが、テストに参加しているプレイヤーの邪魔をしないこと。ボランティアAは、ボランティアBが実際にデモンストレーションを行っている間に、本テストのやり方について説明する。ボランティアAはテストを受けるプレイヤーにボールを渡し、準備ができたことを確認した上で、「Ready（用意）“GO”（ゴー）」の合図をし、1分間にプレイヤーが何回コーンを通過したかを数える。ボランティアBとCは、予備のボールの後ろで待機し、ボールが外に出てしまいプレイヤーが予備のボールを使った場合に、外に出たボールを取り、所定の場所に置き換える。ボランティアDはタイムを計り、スコアをつける。各ボランティアはテストの運営、その持ち場のみを管理する。

2. BSAT - ペリメーターシュート



用具

ゴール、公式NGBのフリースローライン、床テープ、バスケットボール2個（1個目は開始時にプレイヤーに与え、2個目はボールが大きく逸れた時の予備とする）。

テスト方法

時間：1回の試技につき1分間

プレイヤーはフリースローラインとレーンの左右どちらかの接点に立つ。プレイヤーは、ゴールに向かってドリブルし、2.75m (9ft)の円弧の外側で任意の場所からシュートする。このシュートは、点線で描いた2.75mの円弧の外側からされなければならない。（この円弧はフリースロー制限区域の円周と交わる）。プレイヤーは（ゴールの成否にかかわらず）シュートしたボールのリバウンドを自分でとり、いったんどリブルで円弧の外側に出たから次のシュートをする。プレイヤーは、上記の要領でなるべく多くのゴールを1分間の中で決める。

得点方法

1 分間のトライアルで、フィールドゴール 1 回の成功につき 2 点を得る。

設定

ボランティアはテストの運営を担当するが、テストに参加しているプレイヤーの邪魔をしないこと。ボランティア A は、ボランティア B が実際にデモンストレーションを行っている間に、本テストのやり方について説明する。ボランティア A はテストを受けるプレイヤーにボールを渡し、準備ができたことを確認した上で「Ready (用意) “GO” (ゴー)」の合図をし、1 分間にプレイヤーが何回シュートを成功させたかを数える。ボランティア B は、予備のボールの後ろで待機し、ボールが外に出てしまいプレイヤーが予備のボールを使った場合に、外に出たボールを取り、所定の場所に置き換える。ボランティア C はタイムを計り、スコアをつける。各ボランティアはテストの運営のみ行い、その持ち場のみを管理する。

<スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点>

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、又はスペシャルオリンピックス日本事務局にご連絡ください。